Torneo Don Félix de Argus

¡Demuestre la Vuesa Destreza!

Esgrima, Mandobles, Estilo Gundovini o con Rodela, Arco

Partizipe e Gane los más Altos Premios:

1 Real de Plata

Un Premio Argus

Premios Especiales para la Categoría Reina:

Mérito e Reconocimiento Regios

1 Doblón de Oro de a 8

Un Arma de la Armería Real

El Sábado, a partir de las 10:00 Ante Meridiem, en la Palestra de Lizas

Inscripciones, en la Mansión Argus, hasta empezar el Torneo.

Para Montante, Rodela/Estilo Gundovini, o Tiro con Arco: 2 cobres.

Para la Categoría Reina: Esgrima a una mano, 4 cobres.

Reglamentación del Torneo Don Félix De Argus

Todas las Armas deberán estar embotadas para evitar las malas heridas.
Estarán prohibidos el uso de venenos, magia, armas de fuego, explosivos, e así cualquier otra artimaña deshonorable, so pena de expulsión. Si un jugador fuere visto haciendo trampas, o incapacitando adversarios por cualquier medio, también será eliminado.

Una misma Casa no podrá presentar a más de 8 contendientes. El mínimo de Contendientes inscritos (por Maestría) deberá ser de 4. El máximo será de 20 salvo en la Categoría Reina que será de 32. Si hubiere menos combatientes de 4, se cancelará esa Maestría y cada participante tendrá 12 horas para recuperar el dinero de su inscripción. Los combatientes habrán de portar sus propias armas y ser diestros en su uso. Si no se da alguna de las dos condiciones al ser llamados para un enfrentamiento, o si no aparecen la tercera vez que se los nombrare, dicho contendiente será expulsado de dicha Maestría.

Portar armadura no proporciona ventajas en el combate a efectos de la competición. Nadie podrá ocupar plazas a las que no se hubiere inscrito. Cada participante puede inscribirse a cualquier número de Maestrías que deseare. Las Maestrías son: Tiro con Arco; Combate con Arma a 2 Manos; Combate con Arma a Una Mano y Escudo o Ambidestría con Dos Armas (Estilo Gundovini, a elegir en el momento de inscripción) e Combate con un Arma de mano.
Aquesta de un Arma de Mano es la Maestría Reina del Torneo.

Tiro con Arco

Todos quienes se hubieren inscrito en "Tiro con Arco" se dispondrán en línea recta a distancia de unas dianas. Cada arquero deberá haber traído sus propias flechas. Cuando el Juez diere la orden de disparo y, habiendo de contender contrarreloj, los arqueros habrán de disparar cinco flechas. Cuando se acabare el tiempo, el arquero que más dianas hubiere acertado será el "Campeón de Tiro con Arco" de aqueste año.

Aquesta categoría se premiará con Un Real de Plata y un Obsequio Argus al ganador.
Si nadie acertare al menos una diana, o si dos o más tiradores empataren a mayor número de dianas, se considerará un empate entre los que hubieren sacado mejor resultado.
En caso de empate, sólo quienes hubieren empatado realizarán diversos enfrentamientos, al gusto del árbitro, hasta discernirse un campeón.

El Juez del Torneo, o quien Presidiere la Palestra, podrán modificar distancias, tiempos o desafíos, si fuere necesario para resolver el enfrentamiento.

Mandobles, Montantes e Otras Grandes Armas

Todos los combatientes con "Arma a 2 Manos" se enfrentarán uno contra uno, siendo sus nombres elegidos, al azar, entre los que se hubieren inscrito.

Será eliminado quien fuere derrotado de un enfrentamiento. Cada enfrentamiento será al mejor de 3 tocados (ganará quien primero hiciere dos tocados al contrario). Al inicio, y tras cada tocado, se vuelve a la posición de Guardia. Los dobles tocados no cuentan como tocados. Cuando un combatiente ganare una Ronda pasará a la siguiente, de entre los que hayan ido ganando, y así se luchará hasta que sólo quedare un único ganador. Los derrotados quedan eliminados. Si en alguna ronda, por quedar sólo números impares de combatientes, algún combatiente no tiene pareja, ese pasará inmediatamente de Ronda, mas será el primero en enfrentarse en la siguiente.

Cuando sólo quedare un combatiente, ese es el Campeón de la Maestría. El Campeón del "Combate con Arma a 2 Manos" de este año se premia con Un Real de Plata y un Obsequio Argus al ganador.

El Juez del Torneo, o quien Presidiere la Palestra, podrán modificar distancias, tiempos o desafíos, si fuere necesario para resolver el enfrentamiento.

Ambidestría de "Estilo Gundovini", o con Rodela

Todos los combatientes de aquesta categoría, al momento que hicieren la inscripción, elegirán si prefieren participar con el llamado estilo de Gundovini, portando un arma en cada mano, o con escudo y arma. Habrán de portar sus armas y no podrán cambiar su estilo marcado en la inscripción.

Los participantes se habrán de enfrentar uno contra uno, siendo sus nombres elegidos al azar, entre los que se hubieren inscrito. Será eliminado quien fuere derrotado de un enfrentamiento. Cada enfrentamiento será al mejor de 3 tocados (ganará quien primero hiciere dos tocados al contrario). Al inicio, y tras cada tocado, se vuelve a la posición de Guardia. Los dobles tocados no cuentan como tocados. Cuando un combatiente ganare una Ronda pasará a la siguiente, de entre los que hayan ido ganando, y así se luchará hasta que sólo quedare un único ganador. Los derrotados quedan eliminados. Si en alguna ronda, por quedar sólo números impares de combatientes, algún combatiente no tuviere pareja, ese pasará inmediatamente de Ronda, mas será el primero en enfrentarse en la siguiente. Cuando sólo quedare un combatiente, ese es el Campeón de la Maestría. El Campeón del aquesta Maestría recibirá en premio Un Real de Plata y un Obsequio Argus.

El Juez del Torneo, o quien Presidiere la Palestra, podrán modificar distancias, tiempos o desafíos, si fuere necesario para resolver el enfrentamiento.

Maestría Reina del Torneo: Esgrima con un Arma

Todos los combatientes de "Esgrima a una mano" se enfrentarán uno contra uno, siendo sus nombres elegidos, al azar, entre los que se hubieren inscrito.

Será eliminado quien fuere derrotado de un enfrentamiento. Cada enfrentamiento será al mejor de 3 tocados (ganará quien primero hiciere dos tocados al contrario). Al inicio, y tras cada tocado, se vuelve a la posición de Guardia. Los dobles tocados no cuentan como tocados. Cuando un combatiente ganare una Ronda pasará a la siguiente, de entre los que hayan ido ganando, y así se luchará hasta que sólo quedare un único ganador. Los derrotados quedan eliminados. Si en alguna ronda, por quedar sólo números impares de combatientes, algún combatiente no tiene pareja, ese pasará inmediatamente de Ronda, mas será el primero en enfrentarse en la siguiente.

Cuando sólo quedare un combatiente, ese será el Campeón de la Maestría. El Campeón del "Esgrima a una Mano", Categoría Reina del Torneo, se premia con Un Doblón de oro de a 8, Mérito y Reconocimiento de Su Excelentísima Majestad y Un Arma de la Armería Privada de Su Majestad.

El Juez del Torneo, o quien Presidiere la Palestra, podrán modificar distancias, tiempos o desafíos, si fuere necesario para resolver el enfrentamiento.